NO.55
昭和51年 9/1
アミューズメント通信

ゲームマシン

発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 大阪市北区神山町14(第2松栄ビル) 〒530 ☎06(314)0309 郵便振替 大阪307852 年間購読料(送料共)7,200円

第14回 AMショー

27日に小間割り

JAA

全日本遊園協会（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の十八、☎四〇七－八七一一、略称JAA、会員数百三十四社、会長＝遠藤嘉一氏）のショー委員会（中村雅哉委員長）は、今秋開催される第十四回アミューズメントマシンショーの出展小間割りを八月二十七日に決定する。

説明会も開催予定

既報のとおり、七月末締切時点で出展申込みがメダルゲーム、アーケードゲームともに超過したため、ショー委員会は急拠これに対処するとともに、出展希望社の意向を尊重しつつ、限られたスペースの配分で各社の希望小間を削減。削減を受けた各社もほぼ了解したもようである。

この結果、八月二十七日、東京八重洲のルビーホールで、午後一時半から「小間割り抽選・説明会」が開かれ、そこで具体的な小間割り決定が行なわれる予定。少なくとも出展社はこれに出席し、納得できる決定が行なわれる見込みである。

なお、十日、出展に際しての電取関係ほかいくつかの注意事項についても説明会が行なわれる。十分な配慮が払われる見込みだ。

昨年のAMショー会場（今年も同じところ）

▽マーク表示を厳守しよう

電気乗物、電気遊戯盤は電気用品取締法の甲種電気用品として、同法第18条、第23条により必ず型式認可（▽マーク）を受け、同法第25条の省令で定められた方式により表示しなければなりません。正しい電気用品取扱いのため同法を厳守しましょう。詳しくは全日本遊園協会（JAA）までお問合せ下さい。

JAA会員　アミューズメント通信社

さらに三社が協会加入

同協会への新規加入は相変らず続いており、八月十七日の理事会で三社加入が認められた。なお日本自動販売機㈱、㈲松本製作所の二社が脱退しているので、現在同協会会員数は百三十四社。

新加入会員は次のとおり（五十音順）。

㈱アポロ（リノチェーン）（本社＝大阪市南区難波新地四番地十二、☎六三一－八〇五五、段為森社長）、㈱太陽自動機（本社＝東京都台東区東上野四－二十五－十七、川市ビル、☎八四一－五三七一、宮坂芳男社長）、日本物産㈱（本社＝大阪市北区南森町四十六、八千代ビル南館、☎三六五－〇六六一、鳥井末治社長）。

論潮 ショー取組み

今回のAMショーでは出展申込みが、募集小間数を大幅に超過し、ショー委員会ならびに協会事務局も大変ご苦労だったようだ。しかし、まだこれから本格的にショー準備が進められるわけであり、いよいよ心労のことと推察される。

協会（JAA）が主催するAMショーは、米国のMOAショー、英国のATEショーと並び世界三大祭りのひとつとして、年々盛大になってきている。出展内容も年ごとに広範囲になり、アミューズメントマシン自体がその幅を拡げていることは確かなようである。また出展社、見学者ともに増加し、要するに業界自体が大きくなっている点も見過ごせない。

それだけに、大きくなった業界にふさわしく、組織化も必要になり、また方針づくりもますます重要になってくる。ばらばらの発展は発展とは言えず、やはり道理に基づいた社会的評価ぬきに業界の発展は望めないわけで、それぞれの業者が理性と協調でうまく努力していけば、立派なものになっていくはずである。

しかし、この点に関しては、なかなか進んでいないのがこの業界である。最近の傾向として、JOUも着実に組織固めを進めており、JAAにも新規加入が相次ぎ、全般に組織化は進んでいるようであるが、他業界とくらべると、まとまりがかなり悪いことは否定できない。

この秋開かれるAMショー開催を通じて、さらに円満な交流を図り、ややこしいといわれるいくつかの重要問題について、少しずつでも解決を図ることが望まれており、この点に大いに期待がかけられている。

またショー出展についても、漫然と出展するのではなく、幸か不幸か、限られたスペースを効果的に利用して、より一層密度の高い出展内容にしてほしいものである。この方向で、真剣に〝明日の業界〟について、責任ある活動を業界みんなの手でやり遂げたいと思うのは、なにも本紙ばかりではないだろう。

博多支店新社屋竣工

セガ社

八月六日、㈱セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一の二の十二、☎七四二－三一七一、D・ローゼン社長）博多支店の新社屋が竣工、左記の新社屋へ移転した。

福岡市中央区白金二丁目五番十五号、☎〇九二－五二二－四七一五。

レーザーで白熱戦展開

西日本オープン大会

十一月七日に全国大会

日本レーザークレー協会

日本レーザークレー協会の主催による「'76レーザークレー射撃西日本オープン大会」が、八月二十二日、京都市右京区にあるスポーツプラザ嵯峨ニックで開催された。

これはレーザークレーの販売促進ならびに、より多くの人にこのゲームの持つ競技性を知ってもらおうと、任天堂レジャーシステム㈱、任天堂㈱が後援しておこなわれたもので、今年が第三回大会。

当日は名古屋のレジャック、大阪千里のセルシーなど西日本地区五ヵ所のセンターから、男女五十二名が参加。午前十時に開始された競技は、Aクラス（男・女）、Bクラス（男）、レディースの三クラスに別れて、午後三時まで熱戦が繰り広げられた。五ラウンド（四百点満点）の総合点で勝敗が争われたわけだが、ほとんどが三百五十点を越す腕前とあって、たいへんな白熱戦となった。

結果、わずかの差で西谷信弘（Aクラス）、阪田賢次（Bクラス）、今北智恵子（レディース）の三氏が優勝の栄冠を勝ち取り、大会委員長の太田晴雄氏（同協会専務理事）から、トロフィー、賞状、賞品が各クラス上位五名に、それぞれ贈られ、盛大のうちに幕を閉じた。

なお東日本大会は八月二十九日、東京の西武スポーツプラザでおこなわれるが、他に「'76全日本レーザークレー射撃大会（第四回）」が十一月七日に、東京で開催される予定である。

Aクラス優勝者の表彰式

試合直前の練習風景

本格的ディーラー養成教室

大阪ミントで八月末開催

大阪梅田のメダルゲーム場「カジノ・ザ・ミント（大阪娯楽物産㈱経営、☎三一四―〇二七三、水上照雄支配人）でこのほど、本格的なカジノディーラー養成教室を始めている。

今までにも依頼されてディーラー養成を手がけてきたが、今後ははっきりと養成教室を営業内容に盛り込むことになったわけで、ベテランの水上支配人による徹底した教育が得られることになった。

これを機会に今までは同業者など入場できなかった二階の豪華ホールも一般公開となった。問合わせはミント事務局。教室は午後三時から五時まで、入会金五万円で、本格的なルーレット、ブラックジャック、バカラをマスターすることができるはずだ。

黒部に全国から集まる

組織力誇る日本娯楽機械

オペレーター協同組合（JOU）

全国優良オペレーター団体の正式法人、日本娯楽機械オペレーター協同組合（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の二、第二矢木ビル、☎四〇九―五二三二、略称JOU、内田博理事長、組合員三十四社）の八月例会は、八月五日から三日間、家族連れで参加者六十五人と大規模に行なわれた。

これは子どもたちの夏休み期間である点を重視、家族サービスを兼ねたもので、組合員㈱日高商会（高畑秀雄社長）の世話により、富山県は立山から黒四ダムへの北アルプス探勝コース。参加組合員は二十社で、六十五人のうち幼児から高校生までが二十二人。シーズン中でもあり、二ヵ月も前から切符他の手配を完了、なみなみならぬ努力の結果と言える。

会合そのものは七日の早朝行なわれ、諸案につき審議された模様。なお、次回例会は十月、東京で行なわれるAMショー見学を兼ねて、その期間中に開催される予定。

シールも販売中

なお同組合では「パパママシール」などシール類を発売中である。これは『パパママにお願い＝幼児には必ずお附添い願います／万一事故がありましても責任を負いかねます』（@百六十円、三十枚単位）とか『危険ですからガラスをたたかないで下さい』（@三十五円、百枚単位）など、乗物機やフリッパーなどに貼る危険防止シール。

キメ細かく、ゲーム場での安全を図る同組合の趣旨をよく表わしていて好評のうちに売れている。非組合員にも頒布される。

社名変更・事務所移転

㈱チェスト（旧名＝㈱日本ジュークボックス商事）＝大阪市東淀川区山口町三六一の一、☎三二三―三七八八。森真一社長。

電話新設

オーケー興産㈱＝京都市下京区烏丸通七条下ル、京都タワービル五階、☎〇七五―三四三―一〇八八、八尾嘉宥社長。

メダルゲームの底流

特別連載 第19回

一心生

オリンピックも盛大の内に終幕。数々の世界新記録が飛び出し、人間の能力は、この調子でゆくとどこまででも伸び続きそうで、果てしない。そう思えば、子供の頃、ラジオで聞いていたヘルシンキ大会の頃のスコアと比較すれば、なんともずいぶんと違うことに驚く。こうしたスポーツの記録に限ったことではないのはもちろんだが、

考えてみるに、人間の能力の偉大さには感動する。八月十五日は、終戦記念日で、私など毎年この日を迎えると、子供の頃、ひもじいお腹と栄養失調に悩まされ、多勢の兄弟で、わずかの食事を競い合って食べたことを思いだす。しかし、灰と飢えの焦土から、これまた驚異的とも思える復興がなされ、現在では、世界有数の経済大国に

成長した日本も、偉大と言うほかあるまい。あのゼロとも言うべき終戦から三十一年、人間の力は計り知れない。

私達の扱っている機械ゲームの発祥はアメリカで、そのアメリカは、今年が建国二百年。本年前半、このお祭りは世界中に波及し、「スター＆ストライプ プラス二百」で埋め尽された感じであった。たった二百年の歴史しかない国アメリカが、今や世界一の物質文明国。七月には火星にバイキング号が飛行し、数々の成果を得たことは記憶に新しい。このバイキング号の技術など、まさに未来社会の到来の感じがする。無人ステーションでありながら、作動不良のトラブルが発生したら、地球上で同一機を使用してトラブル補修のシュミレーションを実験し、その方法を火星へ伝達して補修を成功させるなどただア然として、いったい、どういうふうになっているのかと不思議がるだけである。こうした世の中の流れ、特に技術分野については、その進歩のスピードがますます早まり、およそ、将来、解決不可能という問題は考えられなくなるに違いない。むしろ時間と費用の積算で、今後の未来社会のあり様をより正確に予測し、何年後には、これはこうなっているという青写真を容易に作り得る時代になった。しかし、どういう分野のどういう課題が、具体的に進展されるか、という問題は、社会にとって何がより有用であり、何を優先させるかという優先順位によって多いに左右される。それは、ひとつに技術革新が単なる思いつきとか、偶然の発明ではなく、それぞれの系に則った、各々の場の積み重ねによるものだからである。そして何よりも明らかなのは、すべての課題は、投入される金と時間の積算で、確実に間違いなく解決されるということである。戦後の技術の進歩を振り返ってみれば、あらゆる技術分野で、一見、単にその進歩の度合いが早くなっただけのようにも見えるが、じっと眺めてみれば、そこには明らかな脈絡が存在し、すべて必然的な順列の上に整理することができる。その順列は決して非論理的なものではないし、また一つ一つの進歩に根拠のないものは、一つとして見当たらない。ダイオードからトランジスタ、トランジスタからIC、TTLからCMOS、LSIへとその経偉はきちんとしたレールの上に乗せられ、何年先にはこうなるというスケジュールもできている。

私達のゲーム機械の場合はどうだろうか。私は以前にも触れたが、私達の業界が他の産業界と同等、ないしはそれ以上に独自に、普遍的な新技術を開発する能力は、まだ持ち得ていないし、と同時に現段階ではそうした方向での成果を期待する〔例えば、われわれの業界が超LSIを開発するような方向〕必要もないと思う。しかし、他の産業界の成果を私達の業界が活用する、という面は多いに期待すべきことであろう。事実、これまでの業界の歴史は、具体的にそうした技術を採り入れ応用したゲーム機械を作り、使ってきた。今日では値段の安いパチンコゲーム機にすらICが使用されている。

新技術の四つのメディア

ここでゲーム機に新技術を採用することの意味を、簡単に整理しておきたい。

まず、私達のゲーム機械に対置して新技術を考えた場合、その対象とする分野は、次の四つのメディアに区分けされよう。すなわち、一つは視覚に関わるもの。二つめは聴覚に関わるもの。三つめは作動方法に関わるもの。四つめはシステムを制御する方法〔コントロール回路など〕に関わるものである。強いて挙げるとすれば、もう一つ、機械を製造する工法、工程に関わるものを含められよう。私達が新技術を考える時、その利用方法、分野はこの四つ、ないしは五つのメディアに限られる。そうすると、新技術は、これらの内のどれかに関わるものでなければならない。その関わり方としては、次のように考えられる。

最もメリットの大きい点は、従来には考えられなかった発明のようなもの、それはしばしば思いもよらない類のものが多いが、EVRなどという技術はこの種のものに属すと思われる。ちょうど、このようにその技術がなければ考えもつかないというものの採用は、ゲーム機としては画期的なものになる。TVビデオゲームなんかは典型的だし、インディ500などもCDSに依って立っていた。ほとんどの画期的なゲーム機は、この種の新技術の成果であろう。これは、その技術があって始めて成立する性質のものであり、不可能を可能にするという考え方であっても、ややもすればそれまで欲求の存在しなかったものが、出来てみたら、「ああ、ほんとはこれが欲しかったんだ」みたいなニュアンスである。この種のものも、全く突如として出てくるものと、『何かこうもっと直接的な視覚に訴えるようなもの』といったふうの、大まかな欲求が先行しているケースのものとなる。関西精機のガンスモークはホログラフィを利用したガンゲームで、最近のこの種のヒットである。

最も一般的に新技術を利用する効用は、現行のゲーム機の不満が解決されるという方向である。メーカー側での不満は、多くの場合、機械作りに際して、本当はここはこう作りたいのだけれど解決方法がないということで、不満足なままで完成品として発売せざるを得ない不満である。他に解決策がない、現時点でそうせざるを得ない、という性格のものであろう。この方向での新技術採用は、実に適切になされ、この積み重ねが機種の改良の各ステップを形成する。品種改良のようなこの地道な展開が、本来最も望ましい方向である。

三番目には、その採用による利得の比較計数がある。価格が安くなる。サイズが小さく収まる。重量が軽くなる。電気使用料が少ない。耐久性が長い。故障に対する安定性が向上する。視聴覚上の見映えが良い。

比較計数利得の中でも、価格が安くなるという点、これはメーカーにもユーザーにとっても双方に一番効果の高い点だと言えそうである。この価格の問題は、官公庁とか、軍事上とかといった社会性、公共性に根ざすもの以外の、民間企業ベースにとっては有難さそのものである。多くの場合、公共性、社会性を帯びた製品は、国家、国民の安全とか、便利さとか健康とかといった本来的効用を重視する。

技術革新の担い手は——

一方民間企業ベースでは、収益性を重視せざるを得ない関係にある。いかに便利であろうとしても、そのために支払った代価と得られる利得のバランスを無視することは許されない。

一般的に言われる話だが、第二次世界大戦を契機とした軍事上の要請が、今日の現代技術水準を著しく引き上げる要因になったとされている。こうした事実は、費用とマンパワーを最優先で投入し、成果のみを期待する論理に根ざしている。組織工学といった学問や、今日のコンピューターの技術が、思いもよらないスピードで進歩したのは、この本質ゆえであろう。戦時下では、いかに早く目的の技術を開発し得るかということは、活殺を決める要素であり、至上位の要請であった。技術の使われる目的は、本来、人間生活を豊かで平和なものにするためのものであるべきだったが、逆に利用される結果となった。想い出すに、科学分野の最も進歩した量子力学は、原子爆弾を発明し、

6面に続きます

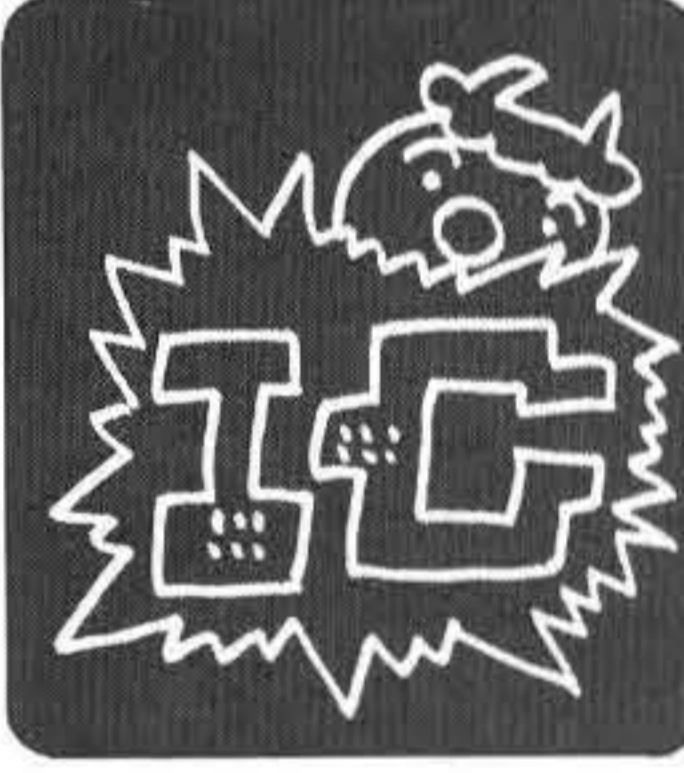
★★★

セガ社のロデオとマイクロプロセッサー

人類を不幸のどん底に叩き込むことになった。通信技術、電子技術は、飛行機を撃ち墜すことをよくするためのレーダー、ミサイルなどを発達させた。しかしこうした本来まったく人類にとってはあり得べからざる目的のために開発された諸技術が、あとで今日の物質文明の担い手となったのである。

技術革新の歴史が、たとえどのような動機によるものであろうと、その成果は、広く人間生活をより豊かに、より意義深いものにし、また使用することで、人を不幸にすることのないように使われなければならない（終戦記念日というので、あらためて、やや余計なことに言及する破目になってしまった）。

ゲームマシンのIC化

今、ゲーム機などへの新技術を導入することの意義を三つほど列挙した。そしてわれらが業界は、その成果の導入の時期についても、ほぼ順調に取り込んで来たと言える。前述の**レーサー**などに代表されるシュミレーションゲームが、CDSとトランジスタの採用によって全く新しいゲームの分野を確立した。トランジスタは集積回路（IC）へと展開され、TVビデオゲームという新しいゲームの分野が確立された。と同時に、これら技術はあらゆる分野への適応が考えられ、トランジスタで賄えるもの、ICで置き換えられるものは、全て従前のゲーム機を対象に試みられた。こうした置き換えの効用は、故障を少なくし、耐久性を向上させるという目的と、価格を安価に押えるという効用があった。その具体的な最近の代表的な試みは、フリッパーゲームのIC化と、ビンゴゲームのIC化であろう。

前者はアメリカではマーコ社、日本ではセガ社の**ロデオ**などであり、後者はツムラのフェアでお目見えした**ニューヨーカー**であろう。こうしたフリッパーとかビンゴは、私の見る範囲では、本質的にゲームとして大幅な変更が加えられたとみなすわけではない。確かに技術的には画期的な大改良であり、リレーやステッピングユニットがそっくりICに変ったことや、スコアーリールがデジタルのLEDに変更したし、フリッパーの音もそれまでのゴングが電子音に変ったことも、一つ一つ挙げてゆけば大革命と言える。こうした事実に異論を唱えるものではない。

しかしこうした変革は、あくまでも改良であり、TVビデオゲームが製作されたこととは本質的に趣きが異なるものである。

リズムを崩す新技術？

私はこれから、一人の業界人であると同時に、一人のゲームの大好きなファンとして、私個人の私見を述べさせていただきたいと思う。必ずしも正しいかどうかは別として、一人のゲームファンが、こういう意見を持っているということで、なにかの参考にしていただきたいと考える所存である。

ゲームは一つの世界であって、その世界にはその世界なりの一つの運動のリズムがある。例えばスロットマシンには、メダルを入れてレバーを引く、引き切るほんのわずか手前でカクンとなってリールが廻り始める。左側からリールは順次軽やかな音を立てながら止まってゆき、最後のリールが止ってから、当たりの場合はメダルが出てくる。機械作動式も電動式も、リールが止まるまでのリズムはほぼ似ている。こうしたゲーム機の

8面に続きます

★★

運動のリズムが、プレヤーとしての私達人間の感じ取り方のリズムにマッチしているかどうか、という点が、ゲーム機が面白いかどうかという点に、少なからず関わりを持っているようである。感じ取り方とは人間の感受性であり、大ワクのいわば波長みたいなものである。機械の波長と人間の波長のすり合わせ結果が、人間にとって受け容れ易いものか否か、という問題である。スロットマシンならば、リールのまわるスピード、停止するまでの時間、各リールの停止する間隔といったものが、私達にとって気分が良いかどうか、多分現行のスロットマシンの場合は波長が合っており、そのために結果として、外れても当ってもハンドルを引くこと、それ自体にはなんら抵抗は覚えないということが正しいと思う。おそらく波長の合わない機械は、私達にとって結果として当るか否かは別に、ハンドルを引く事自体が負担になるはずである。だから、現実に人気のある機種を、新技術を採用することで改良しようとする場合、その機械個有のリズムを崩すことは避けるべき留意点である。もちろん新技術によって、より波長がぴったり合う情況が作られれば、それに越したことはない。

まず、フリッパーを例にとってみよう。プレヤーがフリッパーにお金を入れる。そうすると、スコアリールがカチャカチャとゼロリセットをはじめ、点数がゼロになる頃、ガッチャンと一声大きくバンタリセットが働き、ボールが出てくる。それからやおらプレヤーは、ファーストボールを打ち出す。この一連のスタンバイ動作を、いったいどう受けとめようか。プレヤーがフリッパーに金を入れて、一球目のボールを打つまでのこの数秒間、いったい何を考え、何を感じているのだろうか。金を入れて、スコアーがゼロになるまでプレヤーはズボンで掌の汗を拭い、スコアリールがゼロになるのを眺めながら呼吸を整え、カチャカチャと鳴る音を聴きながら、身体がそのリズムを自分のものとして受け止め、"よおしやるぞ"というウオーミングアップをし、最後のガッチャンで本番スタートの合図をしている。たぶんこういう心理的生理的作用が無意識に働いているはずである。そういうわけで、私はフリッパーの、あのスコアリールがカチャカチャと時間を掛けてゼロになったり、バンクリセットがカッチャンと引かれたりする音と時間は、とっても大切で、そのリズムがプレヤーのリズムに合っているから、一見無駄みたいだけれど無くしてしまうのは、刺身からワサビを取るみたいに感じられる。金を入れる、あるいはリセットボタンを押す、すると瞬時にスタンバイ完了というのでは、プレヤーはとても調子がでないのではなかろうか。たまたま従来の機械はリレーとモーター中心のメカニズムのため、そうするしか方法がなかったからそうなった、というのが真相だろうと思う。新技術を採用することで、そうする以外の方法が可能になったとしても、このリズムをはじめとするいくつかの大切な点は、今後も暖め、ふくらまして欲しいものである。このスタンバイ時間の処理の外にも、例えば、プレイフィールド上の球の動き方が早すぎては、プレヤーは眼がついて行かなくなって不調和である。JETバンパーのはじく力は、それを基準に設定する必要がある。またスコア表示のLEDは、一見最新型で滑らかに変化し、きれいに見えるが、今までのフリッパーを見慣れた私達は、あのソレノイドでカチカチという音と共に、無理矢理引っ張り上げられるスコアリールのギクシャクとした動きが、いかにもスコアを取っている人だという実感を覚えさせ、親しみ深かったことを否定できない。スコアが結果を表示するのみならず、そのゲームのプロセスに応じて変化してゆくアクセントだと考える時、LEDスコアにも一工夫欲しい気もする。

こうしたいくつかの事柄を、私は最近のICフリッパーを見るにつけ感じた。正しいかどうかさだかではないが、一つの形態が、長年培われ、育てられて、今日の姿になったことを考える時、ICというとてつもなく便利な技術が、比較的安易に使いこなせる情況が現実のものになったことで、その伝統、精神がいとも簡単に見失なわれる危険性が、ややもすれば潜んでいるのでは、と感じる。もちろんこうした事柄は、当初より全て万全で完成されたものが作られるというわけではないはずで、一作一作毎に改良を加えられてこそ、本来のすばらしいゲーム機械へと磨き上げられるわけで、そういう観点から、ユーザーはどんどんメーカーに注文、意見、感想を伝えるのがその早道ではないだろうか。売れたか売れなかったかで判断するのもよいが、なぜ売れなかったか、なぜつまらないかということは、ユーザー、ゲームファンの意見が最も適切ではないかと思う。

具体的にいくつかの機種を例にして私見を述べてみたいと思うが、それはまた次回以降に。

【この項了。以下つづく】

日本初の ICビンゴ "ニューヨーカー"

MOAショー　11月12〜14日
外国勢の出展多数
展示会場を大幅に拡張

MOA（ミュージック・オペレーターズ・オブ・アメリカ）事務局によると、今年のMOAショーは外国勢の出展がきわめて多くなりそうだ、とのことである。

外国の出展希望者は、今年のはじめ頃から次々と申し込んできており、すでに今までの記録をはるかに突破している。このため、従来の展示会場であるコンラッド・ヒルトンホテルの東館、西館の出展予定数が六月末までに越えたため、今回新たに北館を加えることとなった。これはMOAショーはじまって以来のことで、かなり大規模なものになりそうである。

またショーは十一月十二日から十四日までの三日間開催されるが、そのテーマは「アメリカ建国二百年」を反映したものとなりそう。

「今年のショーは、単に大規模というだけでなく、最も豪華なショーになるだろう。また各国で視察ツアーも組まれているので、外国からの参列者も最高となる見込みである」と、首席副会長のフレドリック・グランガー氏は語っている。

なお、"MOA"の新名称は、ショー期間中に決定される見込みであるとのこと。

大型機のショー開催
十一月十九日から二十一日
IAAPA

米国の遊園地関係の団体"インターナショナル・アソシエイション・オブ・アミューズメント・パーク・アンド・アトラクション（略称IAAPA）"では、ニューオーリンズにある"リバーゲート"において、第一回のショーを開催する。

ショーはエド・カロール・ジュニア氏を委員長として、十一月十九日から二十一日までの三日間。最初の予定より、かなり出展希望者が増加したため、緊急に委員会を召集、スペースの拡張を決定した。

展示会場は"リバーゲート"の一階があてられ、実際に、展示、運営ができるような高い天井の建物であり、ショーの成功はまちがいないと、当局側はかなり期待している。

円滑な運営方法を策定
ピンボール解禁後のNY市

さる六月にピンボールが解禁となったニューヨーク市では、同市消費者局の手でその管理運営の具体的な手続きが進められている。

同市の担当官、エリナー・グーゲンハイマー氏が語るところによると、その趣旨は「ピンボールやその他のゲーム機の設置許可を与えたことによって、通行妨害が発生したり、機械の騒音で近隣に迷惑がかかったりしないよう、十分な配慮をする必要がある」ということ。具体的には、ゲーム機使用の許可以外に、地域住民と協調するための規則、ロケ地の建物に対するライセンスなどを、当局のほうで用意するとのこと。

スポーツセンター、ダンスホール、キャバレー、ヘルスクラブ、飲食店、映画館、劇場、ホテル、モーテルなどでは、四台以下のゲーム機なら設置できる。しかしこれらの場所では、大通りからすぐ見えるところには置けないようだ。

もちろん周辺住民に迷惑を与えたり、出入口や通路に置いたりすることは禁じられる。さらに、現金を景品に用いることは絶対に許されないところである。

これらに加え、ゲーム機械の取扱いかた、運営方法、設置場所などについて細かい多くの条件がつけられ、七月二十三日正式文書として提出された（討議を経て採用されれば、三十日後に発効する見込み）わけである。

海外の話題

グアム
懸案のカジノ法案否決
ボダリオ知事署名を拒む

日経産業によると、グアム政庁のボダリオ知事が、このほどカジノ法案を否決し、議論を呼んだ"カジノ問題"が決着した。グアムの観光振興策として議員立法による「カジノ法案」が論議され、わが国から進出したホテルも、いっせいにカジノ開催を準備する動きをみせていた。

カジノ開催は、グアムブームが一段落したことから、観光客誘致策として浮上したもの。わが国から進出したホテル関係者も「カジノが開かれれば短期的に観光客を獲得する手段となり得る」との見方に立って、成り行きを注目していた。しかしグアム政庁は「長期的には、滞在型の家族客を対象にグアムの自然を売り込む」ことを基本姿勢として変えなかったうえ、五月の台風被害が大きく、カジノを開く状況ではなくなったこと、選挙を目前にしていることなどから、いったん議会でカジノ法案を可決したものの、知事としては署名することを拒み、結果としてカジノ法案を否決したわけである。

着実な伸びのバリー社
―第2期収支決算報告―

バリー・マニュファクチュアリング・コーポレーション（米国バリー社、オダネル社長）は、一九七六年度第二期（四月初〜六月末）分の収支決算が、総収入五千五百二十九万六千ドル（前年同期四千二百六十六万三千ドル）、純益三百七十三万二千ドル（前年二百四十九万ドル）、一株あたり六十五セント（前年四十五セント）であったと報告した。

また六月末までの六ヵ月間における総収入は、前年の八千五百八十三万六千ドルから一億六百四十九万六千ドル、純益は五百八十三万三千ドル（前年五百三十八万六千ドル）、一株あたり一ドル二セント（前年九十八セント）と伸びている。

同社社長は「私が今年初めに、一九七六年度のバリー社の収入見込みについて語ったことが、今成し遂げられようとしている。記録的な売り上げ、有望な収益など、すべてが、わが社の生産方針の力によるものである。

また純益や利ざやが、たいへん向上し続けているが、これは年間通じて伸びていくことだろうと思われる」と、満足気に語った。

これだけは知っておきたい
メダルゲーム場運営基準

全日本遊園協会

【解説】これはメダルゲーム場を運営していくに当って、是非とも守らねばならない自主規制点であり、警察庁の指導に従って、メダルゲーム協議会（現在は解散）ならびに全日本遊園協会（JAA）で制定した画期的な基準である。

刑法からくる賭博行為禁止は言うに及ばず、メダルゲーム場が営業を進めていくに当って、総合的な観点から自主規制をふまえねばならないが、この基準はその最低限のリミットを明らかにしているわけで、より一層健全で明るいメダルゲーム場にするため、業界関係者はさらに研究努力すべきであろう。

この基準を守り育てることによってメダルゲーム場が発展していくのである。

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。

1　賭博行為の禁止

Ⓐ　直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は、一切しない。

Ⓑ　前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。

2　宣伝文言及び店名の規制

Ⓐ　賭博行為であるかのように誤解の生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。

3　取得メダルの預かりの規制

Ⓐ　取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。

Ⓑ　前項のシステムをゲーム場内に掲示する。

4　店内照度規準

Ⓐ　店内照度は、床面で一〇ルックス以下にならないよう、配慮する。

5　営業時間

Ⓐ　営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後十二時までとする。

6　十八歳未満の者の入場制限

Ⓐ　保護者の同伴のない十八歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない（ゲームをさせてはならない）。

Ⓑ　午後十一時以降は十八歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。

Ⓒ　前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。

7　偽貨対策

Ⓐ　偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を三〇㎜以上とする。三〇㎜以上とすることが困難な場合には強磁性体の材質を使用することとする。

Ⓑ　前項の完全実施の期限は昭和四十九年十二月三十一日までとする。

8　使用後のゲーム機の再販規制

Ⓐ　使用後のゲーム機の両販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。

9　最低営業規模

Ⓐ　一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、二〇台とする。

10　関係官庁の指導の尊重

Ⓐ　営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。

11　開業届出書類の提出

Ⓐ　新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

警察署長殿

メダルゲーム場開設届

このたびメダルゲーム場を開設致しますので、下記の通りお届け致します。

昭和　年　月　日

届出人 住 所

氏 名　㊞

	1.開設年月日 昭和　年　月　日
2.事業所名	3.事業所責任者
4.事業所住所	5.電話番号（　）
6.会 社 名	7.代 表 者
8.会社住所	9.電話番号（　）
10.使用機種名 イ,スロットマシン(シングル)　台	ニ,マスゲーム　台
ロ,スロットマシン(マルチ)　台	ホ,対人遊具(ルーレット等)　台
ハ,ビンゴゲーム　台	ヘ,その他(　)　台
11.使用メダル イ,直径　㎜ / ロ,厚さ　㎜ / ハ,材質　㎜ / ニ,見本	
12.店内照度　ルックス	14.特記事項
13.営業時間 イ,平日　時より　時まで	
ロ,土曜　時より　時まで	
ハ,日曜　時より　時まで	
3枚複写 1.警察署 2.事務局 3.届出人	受付 年 月 日 / 担当者 / 備 考

添付書類 1.会社経歴書　2.会社登記謄本　3.使用メダル見本
（個人の場合は 1.履歴書　2.戸籍謄本　3.使用メダル見本）

（再録）

全国メダルゲーム場 警察庁調査資料（昨年10月時点調査）による課題

アミューズメント通信社編

警察庁が昨年十月末現在で調査した全国メダルゲーム場調査の概要は既報のとおりだが、未掲載の資料ならびに分析は次のとおり。「メダルゲーム場運営基準」とも参照してみると、いくつかの問題点が同庁から指摘されている。

全国的拡大続ける
府県別営業所・機械台数

前回と比較して三百五十一軒増加し、千百五十八店と一・四倍になっているが、県別にみると、皆無であった七県（方面）のうち、佐賀県を除いてゲーム場が新設され、富山のように一挙に二十五店にもなっている県もある。管区別にみても、北海道の八・九倍を筆頭に、中部、東北、九州では三倍以上の伸びを示している半面、前回、全国の三十九パーセントを占め、断然トップを誇っていた大阪は二〇三店も減少し、約三分の一になって、東京（警視庁）、兵庫に次ぐ三位に落ちている。概していうなら、大都市圏では伸び率は低く、それ以外の地方では増加が目立つ。つまり従来、大都市中心に集中していたゲーム場は、今や全国的に広まっていく傾向にあるといえよう。

機械台数も同様の傾向を示し、前回の一・三倍五千四百八十七台の増加を示している。前回二二・一パーセントしかなかった国産機は今回調査では四四・四パーセントと大きな伸びを示した。これはわが国の生産技術の飛躍的進歩によるものと考えられ、メダルゲーム機にかぎらず、従来の輸入国の立場から、欧米「先進国」に逆輸出していくという傾向の一端を示していると言っても言いすぎではあるまい。

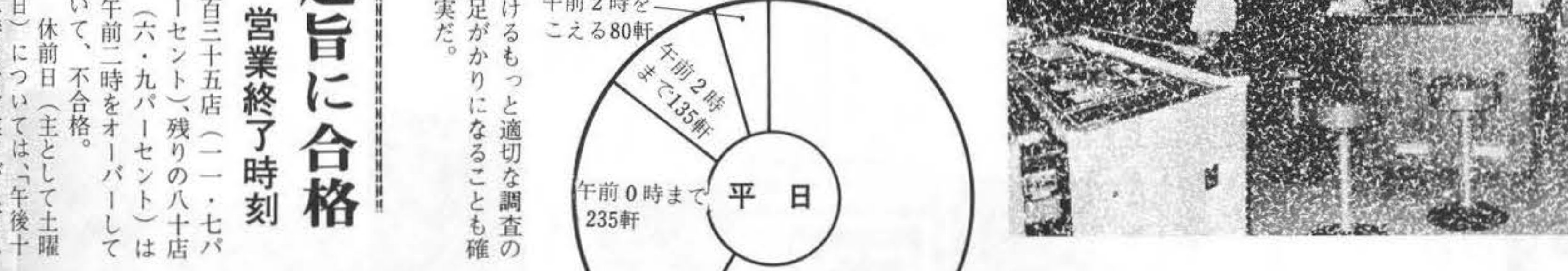
設置台数別営業所数

台数	軒数	台数	軒数
10台未満	357軒	31～40台	80軒
11～20台	428軒	41～50台	40軒
21～30台	185軒	51台以上	68軒

未成熟のパターン
規模別営業所数

一店あたりの機械台数は全国平均で、十九台であるが、前回の二十・四台よりやや減少した。管区別では東京の二十六・六台が最高で、最低は東北の十二台。

気になるのは、全日本遊園協会の自主規則「メダルゲーム場運営基準」の「一つのゲーム場に設備するゲーム機の最低規模」である二十台を割るゲーム場が、全国で七百八十五店（六七・八パーセント）にのぼることである。

県別にみても、山形の平均一・七台は問題外として、十台未満の県が七県もある。台数が十台未満ということは、それだけ健全な運営管理がおろそかになりがちだ。従って、このあたりに問題はいぜん残っている。なお、この山形県の数値にみられるように、調査方法が統一性を欠いているとも考えられるが、今後におけるもっと適切な調査の足がかりになることも確実だ。

「基準」の趣旨に合格
営業終了時刻

「運営基準」によると平日は「できるかぎり、日の出より午後十二時まで」となっているが、これに合致するのは九百四十三店（八一・四パーセント）でおおむね「基準」に合格している。しかし、「午前二時まで営業」は百三十五店（一一・七パーセント）、残りの八十店（六・九パーセント）は午前二時をオーバーしていて、不合格。

休前日（主として土曜日）については、「午後十二時まで営業」が八百八十店（七六・〇パーセント）。二時までが百四十四店（一二・四パーセント）。二時をこえるものが百三十四店（一一・六パーセント）と平日よりやや時間を延長して営業しているものが多い。

環境など営業所の置かれている条件にもよるだろうが、「基準」の趣旨から言うならば、地域社会の一員であるという自覚と責任を考えて、目先の利益のみにとらわれることのないように、ということだ。

営業終了時刻

平日：午前2時をこえる80軒／午前2時まで135軒／午前0時まで235軒／午後11時まで708軒

休日の前日：午前2時をこえる134軒／午前2時まで144軒／午前0時まで226軒／午前11時まで654軒

問題ある「預り券」
取得メダルの処理

メダルゲームをエンジョイした後に残ったメダルの処理法だが、「店に返納または棄てさせる」は二百四十店（二〇・七パーセント）。「預り券の発行にかえて営業所備え付けの帳簿などに所要事項を記帳する方式」をとっている営業所は二百五十三店（二一・八パーセント）。「遊技により得た景品メダルを後日使用できるよう一定期間メダルを保管する証であり、預り枚数、有効期間のほか、住所・氏名などを記載する」預り券を発行する所は三百五十三店（三〇・五パーセント）ある。

メダルの処理法は、一つまちがうと、メダルゲームの本来の趣旨をふみはずし、とばくにつながるおそれが大きいので、おろそかにはできない問題だ。「運営基準」では、「商品」として売買される可能性のある「預り証」の発行を禁じており、この趣旨についてさらに考慮すべきだと、同庁は訴えている。

取得メダルの処理方法

方法	図	軒数
預り券を発行している		353軒(30.5%)
サイン方式による		253軒(21.9%)
店に返納、または棄てさせる		240軒(20.7%)
その他		312軒(26.9%)

ゲーム場に徹すべき
飲食物設備の有無

「遊技」に付随した施設で、設備を設けて客に飲食物を提供している」店は二百三十一店（一九・九パーセント）におよんでいるが、これも望ましいこととは言えない。一部では取得メダルで飲食させる、という換金に準ずる行為が現実に行われているということだし、そういうことはなくても、ゲーム場と飲食店は全く別なものであるべきだろう。

飲食物提供の設備が――

あるもの	ないもの	計
231軒	927軒	1,158軒
19.9%	80.1%	100%

話題のマシン

小型バレットマークの ロックン・バーク
セガ社

「セガ・ロックン・バーク」が㈱セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一－二－十二、☎七四二－三一七一、D・ローゼン社長）から発売された。

これは大型カラーTVを使っているにもかかわらず、たいへんコンパクトで、従来のものほどスペースをとらない。また「バレット・マーク」と同じように弾痕が残るので、弾着点を修正しながら遊べ、その弾痕もカラーになったため、相手のものと確実に識別できる。

この機械最大の特徴として、バック・グラウンド・ミュージックにロックのリズムが流れ、標的のドラゴンの動きもユーモラスにマッチ。ロックのリズムに乗って撃ちまくるヤング好みの楽しさが、より新鮮でイメージ豊かなゲームに盛りあげる。発射音や命中音などの音響効果も抜群。

一プレイ百円で、定価百四十九万円。

セガ・ロックン・バーク

改良、小型化なるF1
フォーミュラーXに続くレーシングマシン
中村製作所

時速三百キロのスピード感、そしてスリリングなレース展開が味わえるレーシングマシン「F1」が、㈱中村製作所（本社＝東京都大田区多摩川二－八－五、☎七五九－二三一一、中村雅哉社長）から発表された。

これには大型（間口一・五メートル、奥行二・九メートル、高さ一・八メートル）と小型（間口一・二メートル、奥行二・二メートル、高さ一・八メートル）の二種類があり、どちらも今までのこの型のゲーム機より、かなりコンパクト設計になっており、店のスペースにあわせて手軽に設置できる。

一ゲーム百円で、投入するとスクリーンが明るくなり、立体対抗車映像によって映し出された対抗車が走り出す。ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトをうまく操作してレースを始める。対抗車やグリーン帯に衝突しないようコントロールしながら、スピードを出していく。スピードが増すほど得点が上がり、三千点以上でリプレイできる。

スピードに伴い変化する排気音、本物同様のエンジン音とブレーキ音。また衝突時の衝突効果が以前の「フォーミュラーX」よりも、より衝激的で、最初に画面が赤くなり、次にひっくり返るというモノスゴサ。

ゲーム時間は八十五秒で、定価は今のところ未定。

F-1

モデルチェンジで登場 ワンワンレース
ベンドジャパン

㈱ベンドジャパン（本社＝大阪市浪速区水崎町十八、☎六四三－三八五七、的場昭一社長）から、このほど「ワンワンレース」が発売されたが、これはIC採用の電光点滅式（連勝複式）の機械を可愛らしくモデルチェンジしたもの。10円玉でもメダルでも遊べるように、投入口が二箇所あり（2WAY）、払出しはすべてメダル。

連勝は単純化されて、1から15までの単勝と⊙から⚅までの単勝（二倍）とになっている。さらにネキストゲームがあり、三倍まで賭けることができる。

とかく電光点滅式の機械はギャンブル的性格から脱け出ることがむつかしいが、そのむつかしさの中でも多少なりとも健全娯楽へと向っている点で、この機械は評価されよう。ただ依然として、メダルの払出しに問題は残るとして――。

定価二十八万円で限定販売。

ワンワンレース

ゴルフ・ゲームマシン バーディーチャンス
ワイプ

ゴルフの醍醐味を盛り込んだ「バーディーチャンス」が㈱ワイプ（本社＝神戸市兵庫区切戸町五－二五、☎〇七八－六五一－〇〇七五、本木宏昌社長）から発売されている。

あらかじめ決められた、AからFまでの六種類のいずれかのパターンどおりにカップインすれば、景品がでる。九回のトライのうち、五個が思いどおりに入ればいいわけだが、意外とむずかしい。

また従来のゴルフゲームに付きもののスペースの問題が解決され、わずかなスペースに設置できる、と喜ばれている。

一ゲーム百円で定価四十万円。

バーディーチャンス

ニュースを編集部へ
各種催し、事務所移転など、広く知らせる必要のあるニュースは一刻も早く本紙編集部まで!!

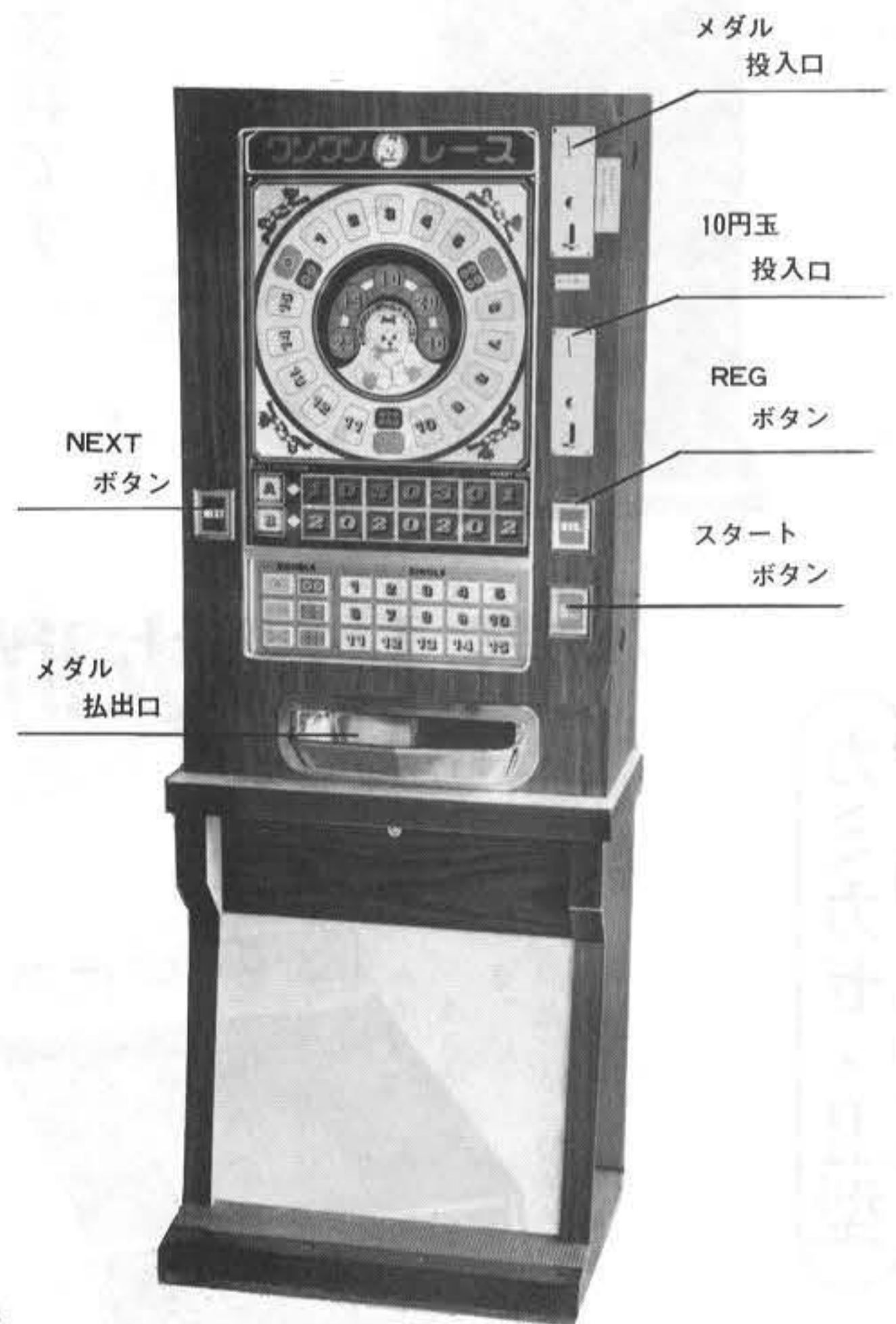
子どもたちへの贈りもの

チャレンジャー

- 10円玉またはメダルを入れると玉が出ます。
- 穴に入るとランプが点灯。
- ランプがタテ、ヨコ、ナナメに並ぶとメダルが出ます。
- さらにラッキーに入るとメダルが1枚出ます。

高さ1450㎜幅580㎜奥行450㎜

- 多量のＩＣを使用した確実作動の高性能マシンです。
- 予想を当てる楽しみを十分にした健全娯楽機です。
- 10円玉またはメダルを入れることによりゲームが始まります。（2－WAY）
- ①から⑮まではシングル、⊙から⊞まではダブルとなります。
- 当ると次はネキストゲームが楽しめます（ネキストしない場合はREGボタン）。
- 出てきたメダルで再ゲームすることができます。
- コインボックスが大きいので安心して貯められます。
- 弊社によるオリジナル商品!!

高さ1420㎜幅550㎜奥行225㎜

株式会社ベンドジャパン

本　社　〒556 大阪市浪速区水崎町18番地　TEL. 06(643)3857(大代表)

沖縄支店　沖縄ベンドジャパン
〒901-22　沖縄県宜野湾市字伊佐44　☎09889(7)4631
西日本支店　西日本ベンドジャパン
〒745　山口県徳山市今宿町１丁目16　☎0834(21)0279
東日本支店　千葉エンタープライズ
〒276　千葉県八千代市八千代台西5-1-4　☎0474(85)3237